キャラクター名

フィーユ

プレイヤー名

ポジション	コート	**享年**	11
メインクラス	ステーシー	**暗示**	希望
サブクラス	ステーシー	**寵愛点**	2150

初期配置	煉獄
最大行動値	9

能力値	クラス	修正	合計
武装	2	1	9
変異	2	0	9
改造	0	0	9

記憶のカケラ	内容
星空	
水	
宝物	
青い空	

未練

対象	種類	狂気点		発狂時ペナルティ
たからもの	依存	3	①②③④⑤	パーツとして所持。破壊で狂気点+1
オルカ	独占	3	①②③④⑤	
かんな	信頼	3	①②③④⑤	
エリザ	執着	1	①②③④⑤	
		0	①②③④⑤	
		2	①②③④⑤	

マニューバ

タイプ	損傷	名前	使用	タイミング	コスト	射程	効果
ポジション		電磁機関		オート	なし	自身	最大行動点+1　電力1（戦闘又はターンの開始時に電力Xを得る。）
ポジション		旅の心得（戦闘習熟）		オート	なし	自身	攻撃出目+1　自身の連撃時攻撃出目+1
ポジション		対屍修復		ラピッド	0	自身	破損した対象の攻撃マニューバ1つを選択する。対象を修復する。
ポジション		防御専念		アクション	1	自身	このマニューバは手駒の行動の前に処理される。カウント中自身への防御無効を無効にする。
ポジション		看破		ラピッド	0	0-3	対象の「ラピッド」「ダメージ」「ジャッジ」マニューバ1つの効果を打ち消す
メインクラス		庇う		ダメージ	0	0-1	対象が受けたダメージを、代わりに自身が受ける。1ターンに何度でも使用可。ただし、『全体攻撃』によって引き起こされたダメージに対しては使用不可。
メインクラス		状況判断(肉の盾)		ダメージ	0	0-1	対象が受けたダメージの攻撃マニューバによるものなら、あなたはそれに対抗するダメージ20%の防御（物理、爆熱、毒熱、麻痺、生命吹雪、その他より特殊なもの含む）から、任意のたの任意の時に1度だけ、打ち消してよい。
メインクラス		遠隔束縛(蠢く肉片)		ジャッジ	0	0-2	ダメージを受けている際のみ使用可。妨害3
メインクラス		死に続け		ラピッド	0	自身	損傷している基本パーツ1つを修復する
サブクラス		充電式バッテリー		オート	0	自身	電力1　このマニューバを破損させる電力1を加える。　このマニューバは複数所持できる。
サブクラス		充電式バッテリー		オート	0	自身	電力1　このマニューバを破損させる電力1を加える。　このマニューバは複数所持できる。
サブクラス		充電式バッテリー		オート	0	自身	電力1　このマニューバを破損させる電力1を加える。　このマニューバは複数所持できる。
サブクラス		平気		オート	なし	自身	バトルパートにおいて、パーツを損傷しても、ターン終了までそのマニューバは使用できる
頭		衝撃緩和（強化ヘルメット）		オート	参照	自身	頭に常に防御1点。超過：ジャッジ/0/0~ 1 支援2
頭		のうみそ		オート	なし	自身	最大行動値+2
頭		めだま		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
頭		世界の知識(カンフー)		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		強運動(発勁)		オート	0	0	自身に対しては使用不可　移動1
頭		バトルヘルム		オート	なし	自身	ダメージタイミング、貴方は頭のみ「防御1」を得る、更に自身の攻撃判定の出目を+1してよい。
頭		防弾メット		オート	なし	自身	自身の頭への射撃、砲撃攻撃に対して防御1
頭		妹の意思(余分な頭)		オート	なし	自身	最大行動値+2
頭		成長する蕾（かいがら）		オート	なし	自身	頭に防御2
頭		護る意思(アドレナリン)		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		妹の癒し(ライフガード)		オート	なし	自身	セッション中１回まで狂気判定に自動成功狂気判定の出目に＋1　行動値＋2
頭		ESP侵蝕幻影（シャドウ）		ジャッジ	0	0~1	支援１か妨害１。ターン中に何度でも使える。1回の判定で重複することは不可
頭		リフレックス		オート	なし	自身	最大行動値+1